

Regolamento per le competizioni di
Forme Tradizionali
individuali

Quyền



Forme Tradizionali individuali

QUYEN – TAO-LU

Riassunto delle regole principali

Tipo di gara:

Forme tradizionali individuali a mani nude o con armi tradizionali cinesi o vietnamite.

Specialità:

1. Forme tradizionali a mani nude
2. Forme tradizionali con armi corte
3. Forme tradizionali con armi lunghe

Svolgimento della gara

1ª fase – Qualificazione alla fase finale :

Tutti gli Atleti devono presentare una forma per qualificarsi alle fase finale.

I Giudici, analizzando la presenza o meno dei criteri di base richiesti nell'esecuzione di una forma, dichiarano l'accesso o meno alla fase finale dell'Atleta con l'alzata contemporanea delle bandierine.

Bandierina o paletta bianca (o gialla) = Atleta qualificato alle finali.

Bandierina o paletta rossa = Atleta non qualificato alle finali.

2ª fase – finali :

Gli Atleti ritenuti idonei alla partecipazione alle fasi finali potranno competere in tutte le categorie di iscrizione, sia a mani nude, sia con armi (è consentito ripetere la forma portata alla prima fase)

Area di gara:

m. 10 x 10

Equipaggiamento degli Atleti:

Uniforme: tunica tradizionale vietnamita o cinese(casacca della scuola, pantaloni lunghi);

è tollerata la T-Shirt uguale per tutti gli Atleti della medesima Scuola;

a piedi nudi o, facoltative, scarpette ginniche leggere a suola sottile liscia per Arti Marziali o ginnastica ritmico-artistica (no scarpe ginniche pesanti).

Armi: tradizionali vietnamite e sino-vietnamite (legno e/o metallo)

Tempo della singola performance:

Massimo 3 minuti

Detrazione di 0,50 per ogni frazione di 5" oltre il limite.

Squalifica superando 15 secondi il tempo massimo previsto.

Sanzioni su azioni scorrette:

Avvertimento : solo richiamo verbale (nessuna detrazione) in conseguenza di un comportamento scorretto lieve.

Ammonizione ufficiale : in conseguenza di un comportamento scorretto ripetuto o potenzialmente lesivo per il buon andamento della manifestazione

Squalifica: alla terza ammonizione o immediata per comportamento scorretto decisamente lesivo per il buon andamento della manifestazione.

REGOLAMENTO COMPLETO

ARTICOLO	PAG.
CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI	
<i>Art. 1 - Campo di gara</i>	4
<i>Art. 2 – Categorie e specialità</i>	4
<i>Art. 3 – Scelta delle specialità</i>	7
<i>Art. 4 - Tempo</i>	9
<i>Art. 5 - Comportamento dei partecipanti</i>	9
<i>Art. 6 - Inadempienze</i>	9
<i>Art. 7 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti</i>	10
<i>Art. 8 - Assistenti dell'Atleta – Coach</i>	10
CAPITOLO 2 - UFFICIALI DI GARA	
<i>Art. 9 - Composizione della giuria</i>	11
<i>Art. 10 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara</i>	12
<i>Art. 11 - Comportamento degli Ufficiali di Gara</i>	12
CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DELLA GARA	
<i>Art. 12 – Fasi della competizione</i>	13
<i>Art. 13 - Protocollo di gara</i>	13
<i>Art. 14 - Segnali durante la competizione</i>	14
<i>Art. 15 - Sospensione della performance</i>	14
CAPITOLO 4 – LE VALUTAZIONI	
<i>Art. 16 - Criteri di valutazione delle forme</i>	15
<i>Art. 17 - Computo dei voti per la determinazione della classifica</i>	16
<i>Art. 18 - Parità</i>	16
<i>Art. 19 – Penalità</i>	16
CAPITOLO 5 – NORME FINALI	
<i>Art. 20 - Assegnazione della vittoria finale</i>	18
<i>Art. 21 - Reclami o Ricorsi</i>	18
<i>Art. 22 - Altre regole non specificate.</i>	18

CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI

Art. 1 - Campo di gara

Il *Campo di Gara* deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.

Le misure minime del Campo di Gara sono di m.12 x 12 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze ed ostacoli.

Il *Campo di gara* si suddivide in *Area di Gara*, di m. 10 x 10, circondata dall'*Area di sicurezza*.

Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.

Per ogni Competizione possono essere previsti più *Campi di Gara* a seconda del numero di partecipanti.

Ogni *Campo di Gara*, a responsabilità del *Direttore di Gara*, deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti

Art. 2 – Categorie e specialità

a) Gli Atleti sono suddivisi in categorie di

- ETÀ
- SESSO
- ESPERIENZA
- SPECIALITÀ

b) *Accorpamento di categorie:*

- In caso di necessità le categorie possono essere variate o accorpate a discrezione del Direttore di gara.
- Il titolo di vincitore viene assegnato comunque a un eventuale unico partecipante regolarmente registrato a una categoria prevista sul *comunicato gara* anche se non sono stati iscritti avversari.

1. Categorie di esperienza:

a) **Principianti** : Atleti con massimo 2 anni di pratica

b) **Intermedi** : Atleti da 3 a 5 anni di pratica

c) **Esperti** : Atleti con più di 5 di pratica

2. Categorie di età:

Preagonisti:

Gli Atleti fino a 13 anni possono partecipare a tornei e trofei riservati alle specifiche categorie. In tali categorie è sufficiente e obbligatorio il certificato medico relativo alla pratica sportiva non agonistica rilasciato anche dal medico di famiglia o dal pediatra.

- **Bambini** – categoria maschile fino a 8 anni di età
- **Bambine** – categoria femminile fino a 8 anni di età

- **Speranze** - categoria maschile da 9 a 11 anni
- **Speranze** - categoria femminile da 9 a 11 anni

- **Cadetti** - categoria maschile da 12 a 13 anni
- **Cadette** - categoria femminile da 12 a 13 anni

Agonisti:

Gli Atleti dai 14 anni compiuti possono partecipare a tutti i campionati aperti alle specifiche categorie.

In tali categorie è obbligatorio il certificato medico relativo alla pratica sportiva agonistica rilasciato dai competenti Centri di Medicina dello Sport o Medici specificatamente abilitati a tale rilascio.

- **Juniores** - categoria maschile da 14 a 20 anni
- **Juniores** - categoria femminile da 14 a 20 anni

- **Seniores** - categoria maschile da 21 anni in poi
- **Seniores** - categoria femminile da 21 anni in poi

ELENCO ANALITICO DELLE CATEGORIE DI ETÀ ED ESPERIENZA

N°	Sesso	ETÀ	ESPERIENZA
A	M	Bambini – fino a 8 anni	Cat. unica
B	F	Bambine – fino a 8 anni	Cat. unica
C	M	Speranze - 9/11 anni	Principianti
D	F	Speranze - 9/11 anni	Principianti
E	M	Speranze - 9/11 anni	Intermedi ed Esperti
F	F	Speranze - 9/11 anni	Intermedie ed Esperte
G	M	Cadetti – 12/13 anni	Principianti
H	F	Cadette – 12/13 anni	Principianti
I	M	Cadetti – 12/13 anni	Intermedi ed Esperti
J	F	Cadette – 12/13 anni	Intermedie ed Esperte
K	M	Juniores – 14/20 anni	Principianti
L	F	Juniores – 14/20 anni	Principianti
M	M	Juniores – 14/20 anni	Intermedi
N	F	Juniores – 14/20 anni	Intermedie
O	M	Juniores – 14/20 anni	Esperti
P	F	Juniores – 14/20 anni	Esperte
Q	M	Seniores – da 21 anni	Principianti
R	F	Seniores – da 21 anni	Principianti
S	M	Seniores – da 21 anni	Intermedi
T	F	Seniores – da 21 anni	Intermedie
U	M	Seniores – da 21 anni	Esperti
V	F	Seniores – da 21 anni	Esperte

Nota: le premiazioni finali (determinate dai piazzamenti e dal relativo punteggio ottenuti nelle singole categorie di specialità) sono stilate esclusivamente per le categorie di età ed esperienza, suddivise in metodi del nord e metodi del sud, sopra elencate (vedi successivo Art. 20)

1. Categorie di specialità:

Forme a mani nude:

1. Forme tradizionali a mani nude

Per forme tradizionali si intendono forme di qualsiasi stile, metodo o scuola che prevedano tecniche tipiche delle Arti Marziali vietnamite o sino-vietnamite senza l'uso di attrezzi o armi.

Forme tradizionali con Armi:

Per forme tradizionali si intendono forme di qualsiasi stile, metodo o scuola che prevedano l'uso delle armi tradizionali delle Arti Marziali vietnamite o sino-vietnamite.

2. Forme tradizionali con armi corte

In tale categoria vengono comprese *armi corte*, singole o in coppia, quali spade a doppio taglio (kiem), sciabola (da-dao), sciabola viet (guom), sciabolotti (ma-dao), uncini, pugnali, coltelli, ventagli, bastoni corti, flagelli a due sezioni (long-gian), ecc.

3. Forme tradizionali con armi lunghe

In tale categoria sono contemplati i bastoni lunghi e punte e/o lame in asta.

Art. 3 – Scelta delle specialità

- Nelle categorie **Principianti** gli Atleti possono partecipare al massimo alla categoria *Forme tradizionali a mani nude*.

- Nelle categorie **Pre-Agonisti Cadetti**, **Intermedi** ed **Esperti** e **Agonisti Intermedi** ogni Atleta può scegliere di partecipare al massimo a 2 categorie :

a) *Forme tradizionali a mani nude*

b) *Forme con Armi* (categoria unica per tutti i tipi di armi).

- Nelle categorie **Agonisti Esperti** ogni Atleta può partecipare a tutte le categorie previste.

Accorpamento di categorie: in caso di unificazione di categorie la scelta delle specialità deve essere relazionata alla categoria di esperienza inferiore unita a quella superiore.

ELENCO ANALITICO COMPLETO DELLE CATEGORIE DI SPECIALITA'

N°	Sesso	ETÀ	ESPERIENZA	SPECIALITA'
1	M	Bambini - fino a 8 anni	Unica	Forme trad. a mani nude
2	F	Bambine - fino a 8 anni	Unica	Forme trad. a mani nude
3	M	Speranze - 9 – 11 anni	Unica	Forme trad. a mani nude
4	F	Speranze - 9 – 11 anni	Unica	Forme trad. a mani nude
5	M	Cadetti - 12 – 13 anni	Principianti	Forme trad. a mani nude
6	F	Cadetti - 12 – 13 anni	Principianti	Forme trad. a mani nude
7	M	Cadetti - 12 – 13 anni	Intermedi ed Esperti	Forme trad. a mani nude
8	F	Cadetti - 12 – 13 anni	Intermedi ed Esperte	Forme trad. a mani nude
9	M	Cadetti - 12 – 13 anni	Intermedi ed Esperti	Forme trad. con armi
10	F	Cadetti - 12 – 13 anni	Intermedi ed Esperte	Forme trad. con armi
11	M	Juniores - 14 – 20 anni	Principianti	Forme trad. a mani nude
12	F	Juniores - 14 – 20 anni	Principianti	Forme trad. a mani nude
13	M	Juniores - 14 – 20 anni	Intermedi	Forme trad. mani nude
14	F	Juniores - 14 – 20 anni	Intermedie	Forme trad. a mani nude
15	M	Juniores - 14 – 20 anni	Intermedi	Forme trad. con armi
16	F	Juniores - 14 – 20 anni	Intermedie	Forme trad. con armi
17	M	Juniores - 14 – 20 anni	Esperti	Forme trad. mani nude
18	F	Juniores - 14 – 20 anni	Esperte	Forme trad. a mani nude
19	M	Juniores - 14 – 20 anni	Esperti	Forme trad. con armi corte
20	F	Juniores - 14 – 20 anni	Esperte	Forme trad. con armi corte
21	M	Juniores - 14 – 20 anni	Esperti	Forme trad. con armi lunghe
22	F	Juniores - 14 – 20 anni	Esperte	Forme trad. con armi lunghe
23	M	Seniores - da 21 anni	Principianti	Forme trad. a mani nude
24	F	Seniores - da 21 anni	Principianti	Forme trad. a mani nude
25	M	Seniores - da 21 anni	Intermedi	Forme trad. mani nude
26	F	Seniores - da 21 anni	Intermedie	Forme trad. a mani nude
27	M	Seniores - da 21 anni	Intermedi	Forme trad. con armi
28	F	Seniores - da 21 anni	Intermedie	Forme trad. con armi
29	M	Seniores - da 21 anni	Esperti	Forme trad. mani nude
30	F	Seniores - da 21 anni	Esperte	Forme trad. a mani nude
31	M	Seniores - da 21 anni	Esperti	Forme trad. con armi corte
32	F	Seniores - da 21 anni	Esperte	Forme trad. con armi corte
33	M	Seniores - da 21 anni	Esperti	Forme trad. con armi lunghe
34	F	Seniores - da 21 anni	Esperte	Forme trad. con armi lunghe

Art. 4 – Tempo

1. Ogni performance non può superare i tre minuti di tempo, dal movimento iniziale al movimento finale della forma, pena la detrazione di punti 0,50 per ogni frazione di 5 secondi oltre il limite.
2. Superando di 15 secondi oltre il limite previsto, l'Atleta viene squalificato.
3. Non è previsto un tempo minimo in alcuna categoria.

Art. 5 – Comportamento dei partecipanti

1. All'atto dell'iscrizione, libera e volontaria, i partecipanti e i loro accompagnatori accettano senza riserve il presente regolamento e devono rispettare, senza contestazioni, le decisioni, gli ordini e i richiami degli Ufficiali di Gara.
2. I partecipanti e i loro accompagnatori devono attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Devono sostenere i valori morali della disciplina, attenendosi a un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'Area di gara.
3. Nessuno è autorizzato, al di fuori dei Giudici, ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria e parlare con gli Ufficiali di Gara.
4. Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il Direttore di Gara o con un suo incaricato è il Coach della squadra.
5. Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

Art. 6 – Inadempienze

1. Gli Agonisti non possono partecipare alle competizioni con in palio titoli ufficiali (Campionati regionali, nazionali e internazionali) senza essere in possesso del Certificato Medico Agonistico per le attività sportive non a elevato rischio, rilasciato dalle Autorità Mediche competenti in materia (Centri di Medicina dello Sport o Medici dello Sport specializzati e abilitati). La responsabilità di eventuali inadempienze all'atto dell'iscrizione e della partecipazione è del Legale rappresentante dell'Associazione sportiva di appartenenza dell'Atleta.
2. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
3. Un Atleta che è stato iscritto al torneo ma non è in grado di prenderne parte a causa di ferite, malattie o altri motivi, deve notificarlo al Direttore di Gara prima dell'inizio della competizione. La sua assenza è considerata come un caso di rinuncia.
4. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta, dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima del suo turno, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sull'area di gara con l'uniforme correttamente indossata e le armi impugnate.

Art. 7 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti ed ordinati.
2. Gli Atleti non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti.
3. Gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale stile vietnamita o cinese, composta da pantaloni lunghi e giacca della Scuola tradizionale.
4. È tollerata la T-Shirt uguale per tutti gli Atleti della medesima Scuola;
5. Gli Atleti possono eseguire la loro performance a piedi nudi, oppure possono indossare scarpette leggere appositamente create per le arti marziali, con suola piatta bassa e liscia, o per la ginnastica ritmico-artistica. Sono proibite scarpe ginniche da passeggio o per altri Sport, o, comunque, con suola alta.
6. E' vietato portare bandane e oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing visibili, ecc. All'Atleta che si presenta con un oggetto proibito sul campo di gara viene comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto.
7. Per il contenimento dei capelli è consentito l'uso di una fascia elastica o in cotone monocoloro (no bandane).
8. I sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai concorrenti, a proprio rischio e pericolo.
9. I Giudici (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante ad indossare fasciature, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
10. Le armi usate, controllate dalla Giuria, devono essere quelle tradizionali cinesi o vietnamite, in ordine, senza pericoli di distacco di parti durante l'esecuzione delle forme.
11. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o di ingiustificata assenza o ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

Art. 8 - Assistenti dell'Atleta – Coach

1. L'Atleta durante la gara può essere assistito da un Coach.
2. Il Coach titolare o allenatore principale deve essere accreditato all'inizio della manifestazione ed è l'unico che può avvicinarsi al Campo di Gara solo quando l'Atleta della sua squadra è chiamato per gareggiare. Nel caso di contemporaneità di presenza in pedana di più componenti della propria squadra il Coach può incaricare, sotto la sua stretta responsabilità, altri assistenti.
3. Esso o essi, solo in tuta sociale, in T-shirt o in uniforme della propria scuola e con scarpe ginniche (mai con vestiti e scarpe da passeggio) si posizionano dietro al proprio Atleta, al di fuori dell'area di sicurezza, e non possono mai salire sul campo di gara senza il permesso dell'Arbitro centrale.
4. Si consiglia ai Coach di portare vicino all'area le uniformi o le armi di riserva in caso di immediata sostituzione per danneggiamento che pregiudicano la continuità della gara. In caso contrario rischiano, dopo il tempo concesso da regolamento, di far squalificare per abbandono i propri Atleti.
5. I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
6. I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o proferendo parole antisportive.
7. I Coach non possono avvicinarsi ai Tavoli di giuria o agli Ufficiali di gara per nessun motivo. Possono segnalare anomalie solo al Direttore di Gara o gli Assistenti da esso designati.

CAPITOLO 2 - UFFICIALI DI GARA

Art. 9 - Composizione della giuria

1. Direttore di Gara:

è il responsabile generale della conduzione della competizione; dispone l'organizzazione generale del o dei Campi di gara; coordina il lavoro degli Ufficiali di Gara; risponde ai quesiti, ai problemi ed ai ricorsi a Lui proposti.

Può incaricare, sotto la sua diretta responsabilità, uno o più assistenti per interagire con i Coach delle squadre.

- Pool giudicante su ogni Campo di Gara:

2. Giudice centrale:

Si pone al limite del Campo di Gara, al centro della linea di delimitazione, donando le spalle al Tavolo di Giuria. Impartisce gli ordini; è il responsabile dell'Area e ne controlla l'andamento; dichiara l'inizio e la fine di ogni performance, l'interruzione e la continuazione; comanda il tempo controllato dal cronometrista; segnala eventuali penalizzazioni al tavolo di Giuria per la registrazione; ordina la votazione al termine di ogni performance e contemporaneamente ai Co-Giudici, deve segnalare il suo giudizio con il sistema previsto.

3. Co-Giudici o Giudici d'angolo:

da un minimo di due ad un massimo di quattro.

Si pongono agli angoli dell'area di gara; controllano la divisa e le armi dei concorrenti; coadiuvano il Giudice centrale segnalando anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamando l'attenzione del Giudice Centrale; donano la loro sincera opinione su ogni fase della gara quando ciò venga richiesto dal Giudice Centrale. Al termine di ogni performance devono segnalare, contemporaneamente al Giudice centrale, il loro giudizio con il sistema previsto.

4. Al tavolo di Giuria: (uno per ogni Campo di gara)

a) Segretario di Giuria:

Controlla l'identità dei concorrenti e che siano in possesso di tutti i requisiti richiesti per partecipare alla gara; chiama i concorrenti per la loro performance; registra le ammonizioni e le uscite segnalate dall'Arbitro Centrale; al termine dell'esecuzione della forma legge e registra il giudizio segnalato dai Giudici.

b) Assistente di Giuria:

coadiuva il Segretario di Giuria per i compiti istituzionali.

c) Cronometrista:

controlla il tempo di gara; ferma il cronometro e riprende il conteggio al comando del Giudice Centrale; fa partire un minuto di stallo a richiesta del Giudice Centrale; fornisce il segnale di fine tempo regolamentare. Controlla i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.

Art. 10 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di gara convocati devono indossare l'uniforme a seguito prevista:

- giacca blu scuro,
- camicia bianca,
- cravatta blu scuro,
- pantaloni grigi o blu,
- calze grigie, nere o blu,
- scarpette ginniche leggere da Arti Marziali nere durante l'arbitraggio,
- badge della manifestazione sul petto della giacca a sinistra.

Art. 11 – Comportamento degli Ufficiali di Gara

Oltre la dovuta irreprensibilità, correttezza, imparzialità, compostezza, e tenuta corretta, durante lo svolgimento della competizione, gli Ufficiali di Gara non possono intrattenersi in discussioni di alcun genere con Atleti e Coach.

Durante le performance ogni indicazione verso l'Atleta in gara o il suo Coach deve essere comunicata esclusivamente dal *Giudice centrale*.

Ogni altra interazione al di fuori dell'Area di Gara è di competenza del *Direttore di Gara* o dei suoi delegati.

CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

Art. 12 – Fasi della competizione

1ª fase – Qualificazione alle fasi finali :

Tutti gli Atleti devono presentare una forma per qualificarsi alle fasi finali.

I Giudici, analizzando la presenza o meno dei criteri di base richiesti nell'esecuzione di una forma, dichiarano l'accesso o meno alla fase finale dell'Atleta con l'alzata contemporanea delle bandierine.

Bandierina o paletta bianca (o gialla) = Atleta qualificato alle finali.

Bandierina o paletta rossa = Atleta non qualificato alle finali.

2ª fase – finali :

Gli Atleti ritenuti idonei alla partecipazione alle fasi finali potranno competere in tutte le categorie prescelte, sia a mani nude, sia con armi (è consentito ripetere la forma portata alla prima fase).

Art. 13 - Protocollo di gara

1. Gli Atleti vengono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.
 2. Gli Atleti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme correttamente indossata e l'eventuale arma impugnata.
 3. In caso contrario il Giudice centrale può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
 4. Le **chiamate** vengono intervallate nel modo seguente:
 - 1ª chiamata: *Sulla pedana si presenti, e si prepari*”
Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme correttamente indossata, si effettua la:
 - 2ª chiamata “ *Sulla pedanasi presenti*”
Dopo ulteriori 30 secondi di assenza viene effettuata la
 - 3ª chiamata: “*Ultima chiamata; sulla pedana..... si presenti.....*”
Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente, con l'uniforme correttamente indossata, viene squalificato, considerandolo rinunciatario. E' il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.
 5. Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
 6. Al segnale di permesso da parte del Giudice Centrale, l'Atleta entra in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
 7. L'Atleta si dispone al centro dell'area ed effettua il saluto di rispetto della propria Scuola verso il Tavolo di Giuria.
 8. Il Giudice centrale segnala, con un cenno, il permesso di iniziare la performance. A questo punto l'Atleta può, per esigenze di esecuzione della propria forma, posizionarsi in qualunque punto a sua scelta all'interno dell'*area di gara*.
- L'Atleta deve terminare la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte. Nel caso di differente posizionamento finale previsto nella forma della propria Scuola, l'Atleta è tenuto a comunicarlo preventivamente al Giudice centrale subito prima di iniziare la propria performance, dopo aver chiesto il permesso di avvicinarsi; Giudice centrale comunica subito ai Co-Giudici la variante puntualizzata dal concorrente.
9. Al termine della performance il Giudice Centrale, dopo aver controllato se tutti i giudici sono pronti, chiede, contemporanea alla sua, la votazione da parte dei Co-Giudici.
 10. L'Atleta in gara non deve lasciare il quadrato di gara fino al cenno di permesso da parte del Giudice centrale.
 11. Al cenno del Giudice Centrale, l'Atleta, dopo aver eseguito il saluto, può lasciare l'area di gara.
 12. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare l'eventuale superamento del termine del tempo concesso. In tal caso il Giudice centrale segnala al tavolo la penalità prevista.

Art. 14 - Segnali durante la competizione

1. Tutti i partecipanti, Atleti e accompagnatori, devono rispettare i segnali e gli ordini degli Ufficiali di Gara e degli addetti alla gara durante tutto lo svolgimento della manifestazione.
2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del tempo massimo concesso, ripetendo l'avvertimento ogni 5 secondi per tre volte.
3. Quando a un partecipante viene comminata la terza "ammonizione" il Segretario di giuria deve suonare il gong per segnalare la squalifica.

Segnali e comandi verbali dettati dal Giudice centrale:

- a) Il Giudice centrale invita l'Atleta chiamato, con un gesto della mano, ad accedere sull'area di gara e a posizionarsi al proprio posto di inizio.
- b) Nell'esigenza di far fermare il Tempo di Gara dal cronometrista il Giudice centrale si rivolge verso il Tavolo di Giuria e formando una "T" con le mani aperte, ordina:
"Giuria - Tempo!"
- c) Il Giudice centrale ha la facoltà di adunare vicino al Tavolo di Giuria i Co-Giudici per colloquiare con loro per sua iniziativa o su richiesta di un Giudice d'Angolo. Per fare ciò, a tempo fermo, si avvicina al tavolo chiamando i colleghi alzando un braccio e ruotando l'indice verso l'alto.
- d) Il Giudice centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione Ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'Atleta punito.
"Giuria - Ammonizione - Canh-Cao"
- e) Nei casi previsti, il Giudice centrale può comminare la Squalifica indicando all'Atleta punito di uscire dal Campo di Gara.
"Squalifica - Loai"
- f) Al termine di ogni performance il Giudice centrale richiede la votazione simultanea ai Co-Giudici: **"Giudici - prepararsi - Chuang Bi- Decisione - Quyêt Dinh"**
A tale ordine i Co-Giudici segnalano contemporaneamente il loro giudizio alzando il voto verso il Tavolo per la lettura e la trascrizione. Al termine della lettura i Co-Giudici ruotano il loro voto verso il pubblico per 5 secondi.
- g) Il Giudice centrale invita l'Atleta a lasciare l'area.

Art. 15 - Sospensione della performance

Il Giudice centrale deve interrompere la performance quando:

- 1) un partecipante è scivolato non intenzionalmente al suolo;
- 2) un partecipante si ferma e non prosegue immediatamente l'esecuzione della forma;
- 3) deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
- 4) l'Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
- 5) l'uniforme si scompone disordinatamente o si apre o si scioglie la cintura;
- 6) l'arma si spezza o viene persa dall'Atleta;
- 7) un Ufficiale di Gara segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa;
- 8) ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.

Ripresa della gara e ripetizione della forma:

Se l'Atleta è costretto a interrompere per cause a lui non imputabili può ripetere la sua performance senza detrazioni; in caso contrario il concorrente può ripetere la sua performance al termine della propria categoria, subendo un punto di detrazione (ad esclusione delle categorie avanzati ed esperti che non possono continuare).

CAPITOLO 4 – LE VALUTAZIONI

Art. 16 - Criteri di valutazione delle forme

1. L'Atleta deve ben esprimere le caratteristiche essenziali del metodo tradizionale vietnamita o sino-vietnamita e deve maneggiare correttamente l'arma scelta.
In caso contrario l'Atleta deve essere penalizzato o squalificato.

- Criteri nell'assegnazione dei punti

a) Mancanza di valutazioni sotto il 6.0

Un concorrente non ottiene una valutazione se il suo punteggio è inferiore al 6.0. Questo può accadere nel caso in cui una prestazione sia gravemente penalizzata, a causa di detrazioni riguardanti il limite di tempo, nel caso in cui si dimentichi la propria esibizione o quest'ultima sia eseguita pur non essendo compresa nella categoria in oggetto.

b) Valutazione dal 6.0 al 6.99

L'esibizione è completata ed è sostanzialmente corretta, ma non è eseguita con la giusta energia ed espressione e/o contiene molti errori di coordinazione. Il concorrente dimostra di aver almeno una comprensione basilare della propria esibizione, si sforza di assumere le giuste posizioni e di compiere il movimento giusto nel giusto stile. Tuttavia, l'esibizione è instabile, lenta, con potenza limitata, non è continua né scorrevole e quindi lo spirito non è espresso. Se tutto ciò manca il punteggio si aggira intorno al "6 basso" (dal 6.0 al 6.3). Se invece si dimostra una certa abilità con alcuni di questi principi, allora il punteggio si aggira intorno al "6 alto" (6.4 al 6.9).

c) Valutazione dal 7.0 al 7.99

L'esibizione è migliore rispetto al precedente livello. Le posizioni sono più stabili ma non del tutto forti, la velocità è media, ma non si avvicina alla vera velocità di combattimento. La potenza è migliore ma la coordinazione non è ancora del tutto sviluppata per raggiungere il pieno potenziale. Il movimento è più lineare, ma ancora non scorre con buona coordinazione. Lo spirito è espresso e l'intera esibizione è fondamentalmente corretta, ma possiede sempre alcuni difetti.

d) Valutazione dall' 8.0 al 8.99

L'esibizione appare decisamente buona. Le posizioni sono stabili anche se si possono riscontrare alcune lievi instabilità. La velocità è vicina a quella normale di combattimento. La potenza è bene espressa e la coordinazione sembra precisa. Il movimento è lineare e continuo e lo spirito è espresso molto bene. Tuttavia l'esibizione non è totalmente continua, la potenza non è espressa in tutte le applicazioni e può esserci mancanza di velocità in alcuni movimenti.

e) Valutazione dal 9.0 al 10.0

L'esibizione è sullo stesso livello di quello precedente, solo che ci sono davvero poche osservazioni negative. L'esibizione è eseguita nel miglior modo possibile, la velocità è sempre notevole e la potenza è espressa in ogni tecnica. Il movimento è rapido e molto coordinato e l'esibizione contiene pure un livello alto di difficoltà.

Art. 17 - Computo dei voti per la determinazione della classifica parziale

1. Al termine di ogni performance, su comando e contemporaneamente al Giudice centrale, tutti i giudici segnalano al Tavolo di Giuria il punteggio, che è letto ad alta voce dal Segretario di Giuria. Con la presenza di cinque giudici, il voto più alto e quello più basso sono eliminati, e la media è calcolata sui rimanenti.
2. Alla media vengono detratte le eventuali penalità.
3. Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.

Art. 18 - Parità

- In caso di *parità* vince l'Atleta che, pur con lo stesso punteggio, ha il punteggio minimo scartato più alto e, in caso di ulteriore parità, chi ha il punteggio più alto scartato (solo nel caso di 5 Ufficiali di gara nel Pool giudicante - se vi sono meno giudici si esegue sempre lo spareggio).
- In caso di parità assoluta gli Atleti devono effettuare una forma come spareggio.

Art. 19 - Penalità

a) *Richiamo verbale*

Un Ufficiale di Gara può richiamare verbalmente un Atleta o il suo Coach per un'azione scorretta lieve, considerata pienamente involontaria che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo della manifestazione, anche al di fuori della sua performance; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo richiamo il Giudice deve procedere all'*ammonizione*.

b) *Ammonizione (Canh cao)*

Deve essere comminata al concorrente che ha compiuto o perpetrato un'azione scorretta, contraria all'etica sportiva o che ha creato problemi al tranquillo andamento della gara, anche al di fuori della sua performance.

L'Ufficiale di Gara deve segnalare il comportamento scorretto al Direttore di Gara, che convocherà l'Atleta da sanzionare al Tavolo della Giuria per la relativa annotazione.

c) *Detrazioni*

Le detrazioni vengono comunicate al tavolo della Giuria dal Giudice Centrale. Il Segretario di Giuria provvede al computo, sottraendole dal risultato finale dopo che i giudici hanno donato il loro giudizio esclusivamente sull'esecuzione della forma.

- *Detrazione di 0,2 punti:*

1. al concorrente ogniqualevolta che, palesemente, si ferma per dimenticanza o dubbio, ma riprende subito la forma;
2. ogniqualevolta un concorrente esce con entrambi i piedi appoggiandoli fuori dall'area di gara;
3. al concorrente a cui si slaccia non completamente la cintura, ma tocca terra, durante l'esecuzione della sua performance;
4. al concorrente che ha subito la prima ammonizione ufficiale per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance;

- Detrazione di 0,5 punti:

1. al concorrente a cui si slaccia completamente la cintura e cade a terra, durante l'esecuzione della sua performance;
2. al concorrente per ogni frazione di 5 secondi oltre il tempo massimo consentito, dal movimento iniziale al movimento finale della forma.
3. Al concorrente che non si presentata con l'equipaggiamento ordinato e pulito, che non indossa indumenti regolamentari o che porta oggetti vietati.

- Detrazione di 1 punto:

1. all'Atleta che non rispetta i comandi impartiti dalla Giuria;
2. all'Atleta, delle categorie principianti e intermedi, che interrompe la performance e chiede di ripeterla al termine della propria categoria;
3. a un concorrente al quale l'arma cade a terra o si rompe;
4. a un concorrente che subisce la seconda *ammonizione* per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance;
5. all'Atleta che ha costretto il Giudice centrale a interrompere la sua performance per infrazioni al regolamento.

d) **Squalifica (Loai):**

Si distingue in *squalifica tecnica* e in *squalifica disciplinare*:

- La **squalifica tecnica** viene comminata a un concorrente quando:

1. per due volte si ferma e non riprende immediatamente la sua performance; nelle categorie "avanzati ed esperti" la squalifica è alla prima interruzione, senza la possibilità di ripetere la prova;
2. non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
3. non si presenta entro la terza chiamata;
4. non si presenta con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
5. supera di oltre 15 secondi oltre il tempo limite previsto.
6. non termina la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte, senza aver preventivamente avvertito la Giuria;
7. nelle categorie *tradizionali* esegue più di una tecnica di due cadute base o anche solo un'acrobazia;
8. è stato iscritto in una categoria inferiore, ma palesemente più esperto, e non accetta di passare ad altra categoria superiore stabilita dalla Giuria.

- La **squalifica disciplinare** viene comminata a un concorrente quando:

1. viene richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance.
2. compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.
3. nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare alle eventuali performance successive della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.

Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

CAPITOLO 5 – NORME FINALI

Art. 20 - Assegnazione della vittoria finale

Classifiche individuali:

- a) Per ogni categoria di età e di esperienza è prevista una sola premiazione.
- b) Non sono previste premiazioni per le singole categorie di specialità.
- c) Computo dei punti per l'assegnazione della medaglia d'oro, d'argento e di bronzo:
 - All'Atleta sono assegnati *10 punti* ogni *1° posto* conseguito nelle categorie di specialità.
 - All'Atleta sono assegnati *5 punti* a ogni *2° posto* conseguiti nelle categorie di specialità.
 - All'Atleta sono assegnati *3 punti* a ogni *3° posto* conseguiti nelle categorie di specialità.
 - All'Atleta è assegnato *1 punto* dal *4° posto* in giù nelle categorie di specialità.
- d) Dalla sommatoria dei punti conseguiti nelle singole categorie di specialità si determina la classifica finale della competizione, con l'assegnazione dei relativi Titoli in palio.
- e) In caso di parità si deve valutare:
 1. in prima considerazione vince chi ha riportato i migliori piazzamenti nelle singole specialità;
 2. in seconda considerazione vince chi ha ottenuto i voti maggiori in totale;
 3. in terza istanza deve essere valutato il numero totale di avversari che hanno affrontato nelle rispettive categorie: ottiene il miglior piazzamento chi ha incontrato più avversari;
 4. in caso di ulteriore parità gli Atleti devono eseguire una forma a loro scelta: la classifica finale è determinata dal Giudizio Arbitrale.

Classifica per Società:

- a) Per determinare la Classifica finale per Società si esegue il computo sulle medaglie acquisite dai propri Atleti:
 - Per ogni Medaglia d'oro = 10 punti
 - Per ogni Medaglia d'argento = 5 punti
 - Per ogni Medaglia di bronzo = 3 punti
- b) In caso di pari merito si determinerà la classifica generale secondo i migliori piazzamenti e la partecipazione nelle singole categorie di specialità.

Art. 21 - Reclami o Ricorsi

1. Nessuno può reclamare personalmente con gli Ufficiali di Gara circa le loro decisioni.
Le decisioni tecniche sulla conduzione nonché sull'assegnazione di punti e penalità sono **INSINDACABILI**.
2. I reclami possono vertere unicamente su errori di trascrizione sui tabelloni di registrazione di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
3. Tutti i reclami devono essere presentati al Direttore di gara o ai suoi Assistenti incaricati prima che la gara prosegua definitivamente per quanto riguarda errori di fatto nella trascrizione sui tabelloni.
4. Chi si sentisse ingiustamente danneggiato da condizioni esterne al combattimento può presentare reclamo in forma scritta al Direttore di Gara, accompagnando il tutto da una cauzione di €25,00. Tale cauzione viene restituita solo qualora il reclamo venga riconosciuto valido e oggettivo dai Dirigenti.

Art. 22 - Altre regole non specificate

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere il Direttore di Gara con l'ausilio degli Ufficiali di gara.

FINE